

# CODING SCHOOL

## Formation HACKER (niveau 2)

**Les formations de la Coding School sont accessibles à tous**, sans distinction d'âge et de niveau de maîtrise. Attention toutefois à bien suivre celles-ci dans l'ordre suggéré, si vous souhaitez passer directement au second ou troisième niveau d'une formation merci de nous contacter pour réaliser une évaluation.

---

### #1 : Du monde virtuel au réel, produire et connecter son objet

Créer une nouvelle expérience par la modification de l'existant, c'est ce que vous ferez durant cette formation, en modifiant la façon d'interagir avec un jeu vidéo.

#### Préambule

- L'expérience utilisateur (UX)
- L'internet des objets (vs Internet of Experience)
- Du texte à la 3D, la transformation des médias
- Présentation du cours

#### Prise en main

- La 3D, découverte de Sketchup
- L'impression 3D, comment ? avec quoi ? combien ? quand ?
- Le NFC et autres capteurs de proximités
- Les entrées sorties de la carte Raspberry Pi

#### Compétences acquises

- Réaliser un objet 3D et l'imprimer
- L'électronique des entrées sorties
- Les champs de proximités
- Programmation Python (les minimums requis pour le projet)

## #2 : Cas pratiques

### Réalisation d'un objet (physique) connecté à un jeu (Minecraft)

- Réalisation d'un bloc virtuel connecté au monde réel
  - Réalisation d'un objet 3D
  - Connexion de l'objet avec puce NFC pour interagir avec son environnement de jeu
- 

**La pédagogie à employer avec vos « élèves » sera transmise tout au long de la formation.** Des ressources pédagogiques vous seront proposées afin d'étendre vos acquis à la suite de la formation.

**La livraison d'un projet pédagogique** comprenant médias (images, sons, vidéo), exercices et corrigés, sources du projet et liens de veille **sera faite à la fin de la formation.**